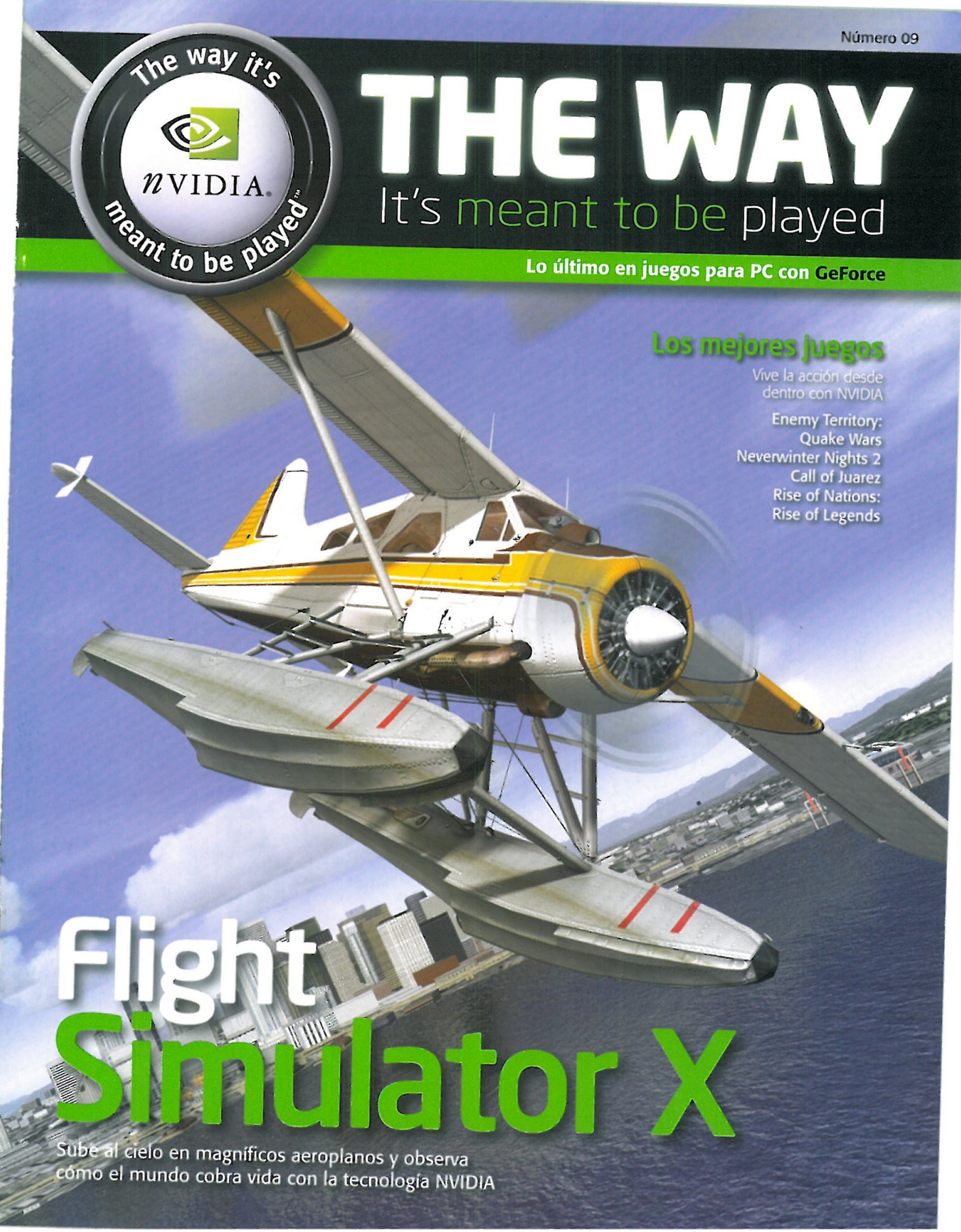
Número 09

THE WAY
It's meant to be played

The way it's meant to be played™ — NVIDIA.

Lo último en juegos para PC con GeForce



Los mejores juegos

Vive la acción desde dentro con NVIDIA

Enemy Territory: Quake Wars
Neverwinter Nights 2
Call of Juarez
Rise of Nations: Rise of Legends

Flight Simulator X

Sube al cielo en magníficos aeroplanos y observa cómo el mundo cobra vida con la tecnología NVIDIA


NSISTE EN NVIDIA
MEJORES FOTOS
MEJORES VÍDEOS
MEJORES JUEGOS
MEJOR RENDIMIENTO
✓ARMAS
✓GRANADAS
✓UNAS PIERNAS POR LAS QUE MORIR
✓GRÁFICOS DE IMPRESIÓN
TODO A PUNTO !
LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND
www.tombraider.com
TEEN T CONTENT RATED BY ESRB
Blood
Language
Suggestive Themes
Violence
eidos
Eidos recommends NVIDIA graphics processors for Lara Croft Tomb Raider: Legend
The way it's meant to be played
NVIDIA
ENTRA A CONOCERLA MEJOR, JUNTO CON SUS AMIGOS, EN NZONE
Visita NZONE para bajarte demos y parches de juegos, ver promociones, oncursos, vídeos e información sobre hardware y software... y mucho más.
nZone
es.nzone.com
© 2006 de NVIDIA Corporation. NVIDIA, el logotipo de NVIDIA, GeForce y The way it's meant to be played son marcas registradas y/o marcas comerciales de NVIDIA Corporation. Lara Croft Tomb Raider: Legend (c) 2006 de Core Design Ltd. Desarrollado por Crystal Dynamics, Inc. Editado por Eidos, Inc. 2006. Lara Croft Raider: Legend, Lara Croft, Tomb Raider, el logotipo de Tomb Raider, Eidos y el logotipo de Eidos, Crystal Dynamics y el logotipo de Crystal Dynamics son marcas comerciales de SCi Entertainment Group. Las restantes marcas pertenecen a sus respectivos propietarios. Todos los derechos reservados

Rendimiento impresionante, sin compromisos



Algunos jugadores sólo aceptan lo mejor. Y en CeBIT 2006, incluso lo mejor se vio superado por las nuevas unidades de procesamiento gráfico (GPU) GeForce® 7900 GT y GeForce® 7900 GTX presentadas por NVIDIA. La GeForce® 7900 GT es una solución perfecta para jugadores que se lo toman en serio, pero tienen que mirar por su bolsillo. Como el resto de las GPU GeForce® Serie 7, incluye un montón de funciones superavanzadas para llevar a la pantalla los efectos visuales más impresionantes. Pero, para los auténticos devotos del videojuego, sólo hay una opción posible: la GeForce® Go 7900 GTX. Con 512 MB de memoria dedicada y las más altas frecuencias de reloj, este nuevo buque insignia de NVIDIA proporciona un rendimiento espectacular para manejar la próxima generación de títulos de alta definición a máximas resoluciones. Y, por supuesto, tanto la GeForce® 7900 GT como la GeForce® 7900 GTX son SLI™ Ready para proporcionar hasta el doble de velocidad que las configuraciones con una sola GPU. Prepárate para ver las GPU con una nueva perspectiva que sólo NVIDIA sabe mostrar. Más información en: **http://es.nvidia.com/page/geforce_7900.html.**

NVIDIA SLI al máximo

NVIDIA ha vuelto a romper la barrera de los gráficos con la introducción de los PC SLI Quad y la tecnología SLI para portátiles, ambos basados en el chipset NVIDIA nForce®4 SLI. Disponible a través de determinados integradores de sistemas, Quad SLI lleva el juego de alta definición al límite, ya que combina la extraordinaria potencia de cuatro GPU GeForce® 7900 en un mismo PC. Imagina poder ejecutar los mejores juegos del mercado con una resolución de 2560 x 1600, total fluidez de reproducción y una increíble calidad de imagen. Pues, eso es lo que te ofrece SLI Quad.

Y para todos aquellos que busquen la libertad de jugar en cualquier lugar, ha salido al mercado una nueva generación de portátiles con pantalla de alta definición que aprovechan la tecnología NVIDIA® SLI™ para redefinir el concepto de juego en el portátil. Si quieres saber algo más sobre esta revolución, visita: **http://es.slizone.com.**

Ha nacido una estrella



Para maniáticos de la velocidad: las GPU GeForce 7600 GT y GS proporcionan todo el rendimiento y la calidad visual que buscas en una tarjeta gráfica por un precio asequible.

Todos queremos disfrutar de los mejores gráficos, pero a veces parece que la última tecnología está fuera de nuestro alcance. Por eso, NVIDIA ha creado las GPU GeForce® 7600 GT y GeForce® 7600 GS. La familia GeForce® 7600 ofrece excelente velocidad, soporte de Microsoft® DirectX® 9.0 con Shader Model 3.0 y total compatibilidad con SLI para ofrecer la máxima calidad de juego, así como tecnología PureVideo™ para convertir el PC en un sistema de cine en casa de alta definición. Pero eso no es todo, también garantiza que tu PC estará preparado para ofrecer la mejor experiencia de uso posible con Microsoft Windows Vista, el primer sistema operativo de la historia en utilizar todo el potencial de las GPU. **http://es.nvidia.com/page/geforce_7600.html.**

Bienvenid@

Bienvenid@ a la edición Número 9 de *The Way It's Meant To Be Played*, la revista en la que encontrarás la información más interesante sobre los últimos juegos para PC. Los 21 títulos que reseñamos en ella forman parte del programa *The Way It's Meant To Be Played* de NVIDIA, uno de cuyos objetivos es ayudar a los equipos de desarrollo de juegos a introducir los mejores gráficos y efectos visuales con el apoyo de los ingenieros de NVIDIA. NVIDIA somete los juegos a rigurosas pruebas de compatibilidad, estabilidad y fiabilidad para garantizar que cualquier título que tenga el sello *The Way It's Meant To Be Played* proporcionará la mejor funcionalidad posible nada más instalar el producto, siempre que éste se ejecute con una tarjeta gráfica basada en una GPU GeForce de NVIDIA. También incluiremos un artículo especial sobre Windows Vista, la nueva encarnación de Windows de Microsoft, a cargo de Jon Hicks, subdirector de la publicación *Windows Vista: The Official Magazine*. Espero que disfrutes de la revista y, si crees que hay algo que deberíamos incluir en ella, no dudes en decírnoslo.

Darryl Still
Consumer Programs Group, NVIDIA
dstill@nvidia.com

En este número

Novedades 3
Los últimos productos de NVIDIA

Juegos 4
Reseñas de 17 títulos TWIMTBP a punto de estrenarse, entre ellos, *Enemy Territory: Quakewars* y *Flight Simulator X*

Especial 18
GeForce 6150, el nuevo chipset de NVIDIA para portátiles

Game Tap 19
Una nueva forma de comprar juegos en los EE.UU.

Software 20
Tu PC puede darte mucho más juego, aparentemente

Windows Vista 22
Reportaje especial sobre esta novedosa versión de Windows

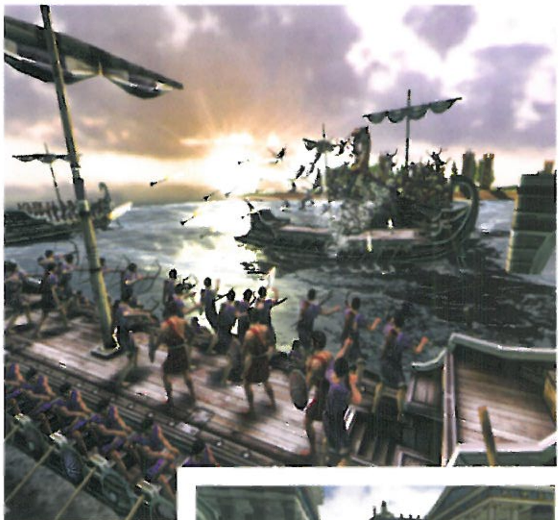


FuturePlus apa

Producido por **Future Plus**
30, Monmouth Street,
Bath BA1 2BW
Impreso por **Precision Colour Printing**, Telford

Rise & Fall: Civilizations At War

Edita: **Midway** Desarrolla: **Midway** Fecha de publicación: **junio**





Batallas navales: *Rise and Fall* es el primer juego en el que el combate en el mar cobra una importancia vital, con batallas espectaculares y la posibilidad de transportar a tus unidades y tu armamento hasta las mismas puertas del territorio enemigo.

C*ivilizations At War* es el primer título de estrategia en tiempo real en el que el jugador puede construir una civilización y, al mismo tiempo, vivir de lleno el fragor de la batalla. El grado de control y el nivel de detalle utilizados para representar el conflicto entre cuatro potencias militares (Grecia, Roma, Egipto y Persia) es espectacular, pero *Rise and Fall* no se queda ahí. Puedes asumir el papel de uno de los ocho grandes jefes militares de la historia disponibles y dirigir personalmente a tus tropas en las batallas. ¡Y qué batallas! Una cuidada ambientación histórica que incluye el armamento de la época te permitirá vivir desde cargas de caballería hasta batallas navales con un realismo que, gracias a un potente motor gráfico, te dejará sin aliento. ■



Mark Caldwell, Productor ejecutivo de Midway Games Inc: "El motor RTS multithread que hemos utilizado para *Rise and Fall* incluye iluminación dinámica y generación automática de sombras, un potente motor de partículas y una simulación del terreno y el agua verdaderamente asombrosa. En este sentido, la colaboración con NVIDIA ha sido de un valor incalculable para poder convertir toda esta tecnología en realidad".

"Puedes asumir el papel de uno de los ocho grandes jefes militares de la historia disponibles y dirigir personalmente a tus tropas en las batallas. ¡Y qué batallas!"

Análisis: Maelstrom

Edita: **Codemasters** Desarrolla: **KDV Games** Fecha de publicación: **septiembre**

Concebido como proyecto de producción conjunta entre el legendario estudio británico Codemasters y KDV (el equipo ruso responsable de Perimeter), *Maelstrom* presenta al jugador una visión futurista de la Tierra que no se parece a nada de lo visto hasta la fecha. Ambientada en un tiempo en el que el planeta se recupera de un desastre ecológico, el juego enfrenta a la humanidad a una nueva amenaza, esta vez proveniente del espacio exterior. Utilizando una versión muy mejorada del elogiado motor de juego de Perimeter, los entornos de *Maelstrom* son enteramente deformables y capaces de simular niveles incomparables de destrucción. El resultado son carnicerías de tal crudeza que tendrás que verlas para creerlas. La posibilidad de penetrar hasta el mismo corazón de la batalla hace que el juego rescriba las reglas de la estrategia en tiempo real con la incorporación de elementos de sigilo, tácticas de guerrilla y extraordinaria capacidad de modificación de las unidades. ¡Impresionante! ■

"El resultado son carnicerías de tal crudeza que tendrás que verlas para creerlas"







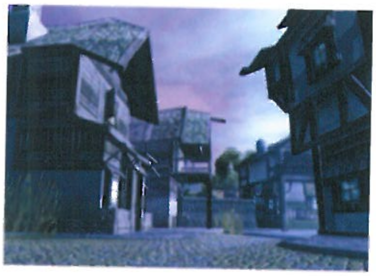
Destrucción: Robots metamórficos gigantes, armas "vivientes", entornos destructibles y una historia creada por un histórico de la ciencia-ficción. Con estos ingredientes, *Maelstrom* inaugura una nueva era del juego de estrategia en tiempo real que se funde con el género de acción.

Neverwinter Nights 2

Vuelven los Reinos Olvidados en una esperada secuela que presenta un look totalmente tridimensional

Edita: **Atari** Desarrolla: **Obsidian** Fecha de publicación: **ya a la venta**

**La entrega inicial de *Neverwinter* ***Nights* cambió para siempre el mundo del juego de rol, y no estamos exagerando. Con un diseño multijugador basado en las reglas de la edición Advanced de *Dungeons & Dragons* y un marcado interés tanto por la fiel recreación del mundo de las mazmorras como por la aventura, este título proporcionó a los fans del género una experiencia de juego de rol radicalmente distinta. Pero el tiempo pasa y los jugadores de hoy piden la mejor jugabilidad, pero también los últimos malabarismos gráficos, lo que nos lleva a *Neverwinter Nights 2*.



Un nuevo original: Su espectacular look no resta nada de jugabilidad: las herramientas del Amo del Calabozo son más potentes que nunca.

> "*Neverwinter Nights 2* añade a su curriculum un amor por la presentación gráfica que raras veces se ve en el género de rol"

Heredero del diseño abierto y el sistema de reglas de *Advanced Dungeons & Dragons*, el título añade a este curriculum un amor por la presentación gráfica que raras veces se ve en el género de rol.

Neverwinter Nights 2 lleva a nuestros esforzados aventureros de vuelta a los Reinos Olvidados en un periodo de su historia en el que la paz del Norte se tambalea ante la llegada de una nueva y oscura amenaza. Todos caerán bajo su terrible poder, a menos que surja un héroe capaz de descifrar los secretos de una misteriosa reliquia. Es una historia épica, pero extraordinariamente detallada y repleta de fantasía y brutalidad, algo que va a encantar a los seguidores de Advanced *Dungeons & Dragons. Y*, si bien los neófitos no tendrán ningún problema para integrarse en esta realidad alternativa, la reutilización de sitios y personajes que ya estaban presentes en la primera entrega, hará las delicias de todos aquellos que combatieron el mal en la aventura original.

Lo bueno de *Neverwinter Nights 2* es que la historia que se abre ante ti nada más ejecutar el juego es sólo el principio. Cualquiera puede asumir el papel de Amo del Calabozo y utilizar el juego de herramientas que se suministra para crear aventuras inéditas en los Reinos Olvidados. Luego, puedes optar por jugar con tus propias pruebas, competir con tus amigos u hospedar tus propias aventuras multijugador, manteniendo tu papel de Amo del Calabozo a medida que se desarrolla la prueba.

Infinitamente personalizable, eternamente jugable y magníficamente presentado. *Neverwinter Nights 2* eleva el concepto multijugador del original a cotas nunca vistas. ■



Personajes conocidos: Las criaturas y los personajes de *Neverwinter Nights 2* son conformes con las reglas de Advanced Dungeons & Dragons 3.5.

Realismo en los movimientos: Un nuevo motor 3D transforma por completo la experiencia de juego de *Neverwinter Nights*, que ahora utiliza miles de polígonos y las técnicas de sombreado disponibles en los gráficos NVIDIA para imprimir realismo a la acción.

Impresionante 3D: Efectos de profundidad de campo avanzados crean una atmósfera aún más envolvente en los ricos entornos 3D del juego.

Geografía detallada: Los Reinos Olvidados se representan con un nivel de detalle hasta ahora desconocido y las aventuras de desarrollan en un gran mapa que abarca todo el territorio.



La crudeza de la batalla en primer plano: Su potente motor 3D nos permite alejar la cámara para contemplar el espectáculo a vista de pájaro o aproximarla para introducirnos en primera línea y vivir de cerca la crueldad del combate.

Batallas para todos los gustos: El juego incluye 21 facciones en liza con más de 250 tipos de unidades nuevas, cada una de ellas con destrezas especiales que abren todo un abanico de posibilidades tácticas en el campo de batalla.

Realismo hasta el último detalle: El modelo de terreno se ha mejorado notablemente paras añadir riqueza visual y profundidad de juego. Desde fortalezas inexpugnables en la cima de un acantilado, hasta vastas llanuras donde tienen lugar batallas sangrientas, el juego refleja la variada geografía de Europa y más allá de sus fronteras.

Cuidado con las inclemencias del tiempo: El nuevo motor gráfico proporciona una deslumbrante iluminación dinámica que capta cada brillo de las armaduras, en tanto que los cambios climatológicos y los detalles de la vegetación añaden mayor realismo a la acción.

Medieval II: Total War

Prepárate a digerir litros de sangre y kilos de vísceras en una historia de batallas medievales con mucho gore

Edita: **Sega** Desarrolla: **Creative Assembly** Fecha de publicación: **noviembre**

Igualmente aclamada por crítica y público y ganadora de numerosos premios, la serie *Total War* ha transformado el género bélico en tiempo real para PC. Y ahora, en el último y más grande episodio de la serie, las agujas del reloj vuelven a girar para trasladarnos al periodo más turbulento de la historia europea. En un periodo que abarca desde el año 1080 hasta el 1530 d.C., *Medieval II: Total War* combina estrategia por turnos con las batallas épicas en tiempo real más cinematográficas y brutales jamás vistas en el género.



En el corazón de este grandioso título se encuentra una versión considerablemente mejorada del motor de juegos *Total War*. Capaz de representar batallas con más de 10.000 soldados, este motor también es magnífico para captar esos pequeños matices que aportan auténtica veracidad al combate y consigue retratar con extrema crudeza la violencia de la batalla sin escatimar detalle. Por primera vez en la serie *Total War*, cada soldado es una persona distinta, con rasgos corporales y faciales individualizados, armadura diferenciada y armas también personalizadas. Cada uno de ellos va adornado con los ricos colores de su pendón y equipado con las relucientes armas del periodo, aunque, a medida que transcurre la batalla, puede verse cómo el lodo y la sangre van deteriorando su atuendo. Además, gracias a la incorporación de máquinas de asalto, ahora es posible sitiar las fortalezas del enemigo, tratar de derribar las murallas de la ciudad a base de catapultazos y hacer sucumbir a sus pobladores bajo el fuego.

El juego también va más allá que sus antecesores en el lado de las dimensiones, con mejoras importantes en las batallas multijugador y una campaña a gran escala en modo solitario.

Medieval II: Total War es, sin duda, la simulación bélica más realista y estremecedora jamás creada por el galardonado equipo de Creative Assembly.

Dungeons & Dragons Online: Stormreach

Edita: **Atari** Desarrolla: **Turbine** Fecha de publicación: **ya a la venta**

Sin duda el título de rol más famoso del mundo, *Dungeons & Dragons* ha servido de base para crear algunos de los títulos de PC más populares de la historia, incluido el esperado *Neverwinter Nights 2* (ver página 5).

Pero nunca había habido un juego capaz de llevar el vasto universo de *D&D* al mundo online con total fidelidad. Hasta la fecha. Miles de jugadores de todo el mundo podrán, a partir de ahora, lanzarse a la aventura online para luchar codo con codo en busca de gloria, fama, fortuna y poder con *Dungeons & Dragons Online: Stormreach*, un título donde deberás explorar el mundo de las mazmorras, combatir con monstruos terroríficos y resolver incontables enigmas. Y, puesto que es el *D&D* oficial, también tendrás la oportunidad de elegir entre un montón de razas y tipos de personajes para hacerlos evolucionar, acumular equipamiento, fortuna y accesorios mágicos, e incluso verte envuelto en intrigas políticas y luchas territoriales. Como primera versión multijugador online de la historia de *D&D*, *Dungeons & Dragons Online: Stormreach* representa un verdadero hito en el género de rol y fantasía. ■





Mike Fricker, Ingeniero de gráficos senior de Turbine:
"Los productos GeForce de NVIDIA siempre proporcionan una capacidad de renderizado y una funcionalidad que nos permiten explorar nuevas posibilidades en el mundo de los títulos multijugador online e introducir un montón de maravillas gráficas en nuestros mundos online".

Un verdadero reto: ¿Serás tú quien plante cara a los monstruos y dragones? ¿Podrás desvelar los misterios que amenazan la existencia de Stormreach? Vamos… ponte a prueba.



Análisis: Rogue Trooper

Edita: **Eidos** Desarrolla: **Rebellion** Fecha de publicación: **ya a la venta**





Juego en grupo: El último juego de Rebellion incorpora emocionantes modos online en los que podrás disfrutar de una intensa experiencia de juego cooperativo en equipos de cuatro jugadores.





Además de publicar la legendaria revista 2000AD, los desarrolladores británicos Rebellion también se han labrado una gran reputación por sus excelentes traslaciones del material de los comics al lenguaje del videojuego. Tras el éxito de su adaptación de *Judge Dredd*, llega el esperado estreno de otro favorito de 2000AD. Creado en un laboratorio para luchar en el territorio hostil de la Tierra de Nu, *Rogue Trooper* es un soldado de infantería manipulado genéticamente que se ha quedado solo tras la muerte de todo su regimiento. Decidido a dar caza al general que provocó la masacre, su única salida es utilizar cierto armamento experimental y la ayuda de tres camaradas muertos cuyas personalidades han sido digitalmente implantadas en su arma, su casco y su mochila. Además de reproducir a la perfección la inconfundible estética del cómic, *Rogue Trooper* también consigue llevar el género de combate en tercera persona a una nueva dimensión. ■

Enemy Territory: Quake Wars

La legendaria batalla contra los Strogg entra en una nueva fase

Edita: **Activision** Desarrolla: **Splash Damage e id Software** Fecha de publicación: **aún por confirmar**

Considerada por muchos como el fenómeno más popular e influyente de la historia del videojuego para PC, la serie *Quake* ha definido, revolucionado y refinado el género de acción en primera persona durante la última década. Ahora, ha llegado el momento de pasar a la fase siguiente con la llegada de *Enemy Territory: Quake Wars*. Esta nueva entrega, no sólo traslada la intensa acción épica del juego al universo online, sino que nos devuelve al comienzo de la historia de *Quake*: el momento en que los Strogg invadieron la Tierra.

Al comienzo de la invasión, el jugador puede optar por formar parte de la Fuerza de Defensa Terrestre o del ejército Strogg. Basado en un concepto de juego "asimétrico", *Enemy Territory: Quake Wars* incluye cinco clases distintas para reflejar las diferencias entre los miembros de la raza enemiga.



Batallas épicas

Cada raza posee diferentes habilidades con armas y equipamiento especializado, además de contar con una amplia variedad de vehículos y sistemas de defensa. Con un arsenal que consta de la maquinaria de guerra moderna por el lado de los humanos y un armamento dotado de tecnologías antigravitatorias y de alta energía por el lado de los Strogg, el campo de batalla se convierte en un abigarrado espectáculo de tanques, unidades aéreas, quads, puntos de comandancia móviles, tanques gigantescos, vehículos aerodeslizables y mucho más. Una asombrosa colección de equipamiento de ciencia-ficción que abre numerosas posibilidades tácticas a cada ejército.

Aunque *Enemy Territory: Quake Wars* se mantiene fiel a la saga proporcionando intensa acción arcade en primera persona, también introduce nuevos elementos de trabajo en equipo, así que podéis uniros para llevar a cabo misiones específicas de cada clase. Cada soldado lucha por su victoria personal y gana medallas, promociones, habilidades y premios, pero es únicamente el uso de los sistemas avanzados de mando y comunicaciones del juego (lo que incluye una opción de chat de voz y un sistema de órdenes dependiente del contexto para las misiones) lo que finalmente dará a un ejército la esperanza de poder acabar con su enemigo.

Innovación

Basado en la moderna tecnología de id Software y desarrollado por Splash Damage (el equipo que participó en la creación del popularísimo *Wolfenstein: Enemy Territory*), esta última entrega de *Quake* es la más ambiciosa desde el punto de vista visual. Así, podemos ver ambientación diurna y nocturna, e incluso una precisa simulación de fenómenos atmosféricos para recrear un mundo verosímil y coherente.

Además de utilizar código de red completamente nuevo que ofrece entornos multijugador online aún más fluidos, *Enemy Territory: Quake Wars* también constituye el debut de una nueva tecnología denominada MegaTexture. Se trata de un nuevo sistema de renderizado desarrollado por id Software capaz de reproducir millones de polígonos y texturas de enorme tamaño perfectamente ensamblados en un mismo paisaje. Gracias al uso de esta asombrosa tecnología para generar los exteriores del juego, éste es capaz de renderizar las escenas hasta la línea del horizonte. Lo que es más, los paisajes proporcionan niveles de detalle y variación incomparables, con desiertos, glaciares, montañas y otros entornos modelados al milímetro.

Con una tecnología completamente nueva, un juego meticulosamente equilibrado para 24 participantes y un universo verdaderamente legendario, *Enemy Territory: Quake Wars* está destinado a cambiar las reglas de la acción multijugador.



Elige tu sitio: Puedes optar por defender la Tierra como soldado, especialista en municiones y comunicaciones, ingeniero, francotirador o médico de la Fuerza Global Terrestre, o bien aliarte a las fuerzas Strogg como tanque, opresor, constructor, infiltrador o meditekk.

Preguntas y respuestas

Kevin Cloud (Director creativo) de id Software y Paul Wedgewood de Splash Damage (Jefe de diseño de juegos) hablan sobre las funciones e innovaciones que convierten *Enemy Territory: Quake Wars* en un juego singular

¿Cómo se ha mejorado el motor de juego de id Software para este nuevo título?

En realidad, el motor de *Enemy Territory: Quake Wars* es bastante distinto de Doom 3. Comparte algunos sistemas, como la iluminación básica y los mapas de normales, pero los principales retos fueron el desarrollo de una tecnología capaz de renderizar enormes espacios exteriores, proporcionar una física creíble para el uso de los vehículos y mejorar la comunicación en red para grandes combates. Los exteriores se han creado prestando una increíble atención al detalle: la cuidada simulación de los cuerpos celestes, la atmósfera, la vegetación, los cambios climáticos, el agua, la luz ambiental y las sombras se combinan para reforzar esa sorprendente atmósfera de realidad.

¿Puede explicar qué aporta al juego la tecnología MegaTexture?

Es una tecnología completamente nueva que renderiza todo el campo de batalla en una sola imagen sin fragmentar. Ésta abarca hasta la línea del horizonte y representa casi 3 kilómetros cuadrados de territorio modelado hasta el último detalle. Pero MegaTexture no se ha diseñado exclusivamente con el propósito de mejorar el aspecto visual. Algunas propiedades especiales derivadas de esta tecnología permiten representar con realismo la física de la fricción sobre las superficies. Los vehículos avanzan con dificultad sobre la grava o el barro, pero se manejan mejor sobre el pavimento seco, y los que circulan por pistas de tierra generan más polvo que los que se mueven sobre el asfalto o rocas.

¿Qué tipo de terreno podremos ver?

Estamos desarrollando tres grandes temas: templado, árido y ártico. Luego, cada uno de ellos se enriquece con ubicaciones geográficas únicas, misiones individuales y objetivos diferenciados. Cada misión tiene lugar en un entorno completamente único, en una época del año distinta, un momento del día diferente y con condiciones atmosféricas también diferentes.

Por ultimo, ¿cómo encaja el juego en la historia de Quake?

Enemy Territory: Quake Wars se sitúa en el universo de Quake como un episodio previo a las entregas de *Quake II* y *Quake IV*. Narra la primera invasión de la Tierra por parte de los Strogg y el intento de la Fuerza de Defensa Terrestre de oponerse con armas convencionales a la avanzada tecnología del ejército alienígena. *ETQW* podría considerarse como *Quake Cero*. ■

1. Mejora del motor de juego:
Tres soldados se preparan para descender sobre un puesto enemigo. Una versión mejorada del revolucionario motor *Doom 3* y la nueva tecnología MegaTexture aportan a este tipo de escenas un nivel de detalle visual nunca visto por los jugadores de PC.

2. Tecnología avanzada:
Enemy Territory: Quake Wars incluye una enorme gama de vehículos de tierra y aire. Los Strogg disponen de la tecnología más avanzada y espectacular.

3. Guerra mundial:
Soldados de infantería corren bajo una lluvia de proyectiles para ponerse a cubierto en un descomunal vehículo de transporte. Las dimensiones de la maquinaria de guerra en *Enemy Territory: Quake Wars* os dejará boquiabiertos.

4. Hasta el mínimo detalle:
La complejidad de los modelos y el increíble trabajo de los sombreadores utilizados en *Enemy Territory: Quake Wars* aprovecha el poder de los procesadores NVIDIA para llevar la intensidad del combate a la pantalla con sorprendente nivel de detalle. ¡Llegaréis a apreciar el color de los ojos de los soldados o los cordones de sus botas!

2



1



3



4



Dark And Light

Edita: **Farlan Entertainment** Desarrolla: **NPCube** Fecha de publicación: **ya a la venta**



Más grande no siempre significa mejor, pero cuando vemos *Dark And Light* y el entorno de juego más grande jamás creado para un título mulijugador online, es difícil no quedar impresionado.

Los más de 100.000 Km_ de exuberantes paisajes de *Dark And Light*, cuya versión beta ya ha sido probada por casi un cuarto de millón de usuarios, presentan un entorno increíblemente vasto y diverso que servirá de escenario a los jugadores para librar la gran batalla entre las fuerzas del bien y el mal. Para ello, podrán administrar su propia fortaleza, recorrer la tierra a lomos de animales míticos y hacer evolucionar sus personajes tanto en política como en el combate. Podrán incluso desarrollar su propia línea narrativa creando eventos y emprendiendo sus propias conquistas, además de disponer de herramientas de escritura de guiones, entre las que se incluye la legendaria Gary Gygax de los juegos de rol, para crear interesantes historias nuevas. Basado en el motor de juegos Mafete 2.0 personalizado, *Dark And Light* tiene como objetivo proporcionar a los fans del juego del rol el universo alternativo más grande, envolvente y emocionante jamás creado hasta ahora. Si quieres más información sobre este mundo sin límites, visita las páginas web de la comunidad: **www.darkandlight.net.**





Piérdete en la inmensidad: El vasto pero detallado mundo de *Dark And Light* constituye un nuevo estándar tanto en tamaño como en nivel de detalle gracias a su motor de juego Mafete 2.0, aprobado para *The Way It's Meant To Be Played*.

Análisis: El Matador

Edita: **Planeta de Agostini** Desarrolla: **Plastic Reality Technologies** Fecha de publicación: **junio**







Dotado de toda la intriga, la acción y el drama habituales en las grandes superproducciones de Hollywood, *El Matador* es una aventura de acción increíblemente ambiciosa. La historia, cuyos escenarios están inspirados en localizaciones reales de Costa Rica, Cuba y Colombia, te pone en la piel de un agente de la DEA encargado de acabar con un sindicato del crimen organizado.

Sí, es otra de "solo contra el mundo", pero lo que convierte a *El Matador* en algo distinto es su capacidad para combinar entornos por los que viajar con libertad con una historia salpicada de pequeñas joyas escenográficas y giros inesperados. Luego está el aspecto visual. Desde *Far Cry* ningún juego había conseguido reproducir los paisajes tropicales con tanta fidelidad en la pantalla del PC, donde el entorno interactivo ofrece un excelente sistema de física, texturas de alta resolución y toda una gama de técnicas gráficas avanzadas, lo que incluye, mapas de sombras en cascada (CSM), dispersión atmosférica por píxel y proyectiles basados en DirectX 9.0.

Puede que toda esta jerga no te diga gran cosa, pero el resultado final sí. En palabras de Petr Smílek, de Plastic Reality Technologies: "La posibilidad de utilizar mapas de sombras acelerados por hardware nos ha ayudado a crear una iluminación de alta calidad incluso en las escenas más complejas".

Acaba con ellos: Victor Corbet es un agente especial cuya misión es eliminar al capo de una banda de narcotraficantes llamada La Valedora y, con él, a todo su cartel. Sus compañeros son miembros del departamento antidroga de Bogotá. Juntos deberán enfrentarse a la brutal mafia de la droga en una sangrienta lucha de la que sólo podrá salir un vencedor.





La verdad detrás de los efectos: Técnicas 3D avanzadas, entre las que se incluyen mapas de desplazamiento virtual, máscaras de sombras e iluminación global se combinan para producir los asombrosos efectos visuales de *Call Of Juarez*.

Arriba las manos: Muy alejado de otros juegos de acción en primera persona, *Call Of Juarez* recrea el espíritu de la América del siglo XIX de una manera espectacular.

Siente la dureza de la silla: Elementos orgánicos como la vegetación, el fuego y el humo cobran vida gracias a una combinación de simulación física y código Shader Model 3.0.



Pawel Zawodny, Techland: "El juego utiliza la última versión de nuestro motor Chrome. Trabajando en estrecha colaboración con NVIDIA, lo hemos mejorado para utilizar Shader Model 3.0 y admitir iluminación por píxel, además de otras técnicas avanzadas de renderizado".

Call Of Juarez

Una aventura épica ambientada en el lejano Oeste. ¡No podemos esperar!

Edita: **Take 2** Desarrolla: **Techland** Fecha de publicación: **aún por confirmar**

Como las mejores películas del género, *Call Of Juarez* es una historia de venganza, honor y tragedia. La historia comienza cuando un conocido camorrista, Billy, regresa al hogar que abandonó dos años atrás tras una pelea con su padrastro sólo para descubrir que toda su familia ha sido asesinada. Espoleado por las ansias de venganza, emprende un largo viaje para encontrar a los asesinos y llevarlos ante la justicia a punta de rifle. Paralelamente, se desarrolla la historia de Ray, un antiguo pistolero convertido en pastor y hermano del padrastro de Billy. También él emprende la marcha en busca de los asesinos, pero con la certeza de que es Billy el culpable. Es sólo cuestión de tiempo que se derrame sangre inocente.

Con gran inteligencia, el título da al jugador la oportunidad de asumir alternativamente el rol del fugitivo y de su cazador, lo que crea un universo narrativo extraordinariamente emotivo y complejo. Además, juega también con los elementos emocionales y psicológicos, que van incidiendo en los personajes a medida que progresa la trama. Luego está, por supuesto, la posibilidad de encarnar a dos personajes muy diferentes, lo que proporciona al jugador una amplia variedad de experiencias en un escenario maravillosamente ambientado y detallado. Emocionantes persecuciones a caballo, duelos de alta intensidad, misiones sigilosas en la ciudad, trepidantes escenas de acción… *Call Of Juarez* tiene todos los ingredientes necesarios para hacer las delicias de los amantes del Western.

Corazón salvaje

Además de utilizar la última versión del motor de juego Chrome, *Call Of Juarez* aprovecha los últimos adelantos técnicos de NVIDIA para renderizar la acción en todo su esplendor. Amplias panorámicas permiten divisar el horizonte con modernas técnicas de dispersión de la luz. Esto garantiza que cada colina, cada brizna de hierba y cada edificio se dibujará con el mayor realismo posible. El motor 3D íntegra también un avanzado sistema de física que contribuye a dar verosimilitud a elementos como el fuego, el agua o el humo, además de proporcionar la mejor animación posible de los personajes gracias al uso de la física de cuerpos rígidos articulados ("rag-doll").

Muy pocos juegos se han atrevido a adentrarse en aquella época dorada de cowboys, fugitivos y duelos a pistola tan mitificada por el cine de Hollywood. Puede ser un período de héroes y villanos, pero también es una época rica en un tipo de detalle visual y narrativo que es extraordinariamente difícil de llevar a la pantalla del PC. Gracias al gran aprovechamiento que *Call Of Juarez* hace de la tecnología GeForce de NVIDIA, el PC está preparado por fin para reflejar el viejo Oeste al estilo de los mejores Westerns. ■



Recorre las vastas llanuras: *Call Of Juarez* utiliza el motor Chrome de Techland. Mejorado con la ayuda de NVIDIA, este motor proporciona iluminación por píxel y técnicas de renderizado avanzadas, lo que incluye mapas de entorno de alto rango dinámico para reproducir escenas cinemáticas.



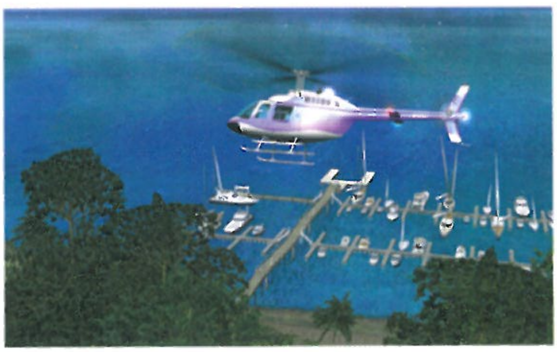
Flight Simulator X

El simulador de vuelo más famoso de todos los tiempos vuelve triunfante. ¡Tendrás el mundo a tus pies!

Edita: **Microsoft Game Studios** Desarrolla: **Microsoft Game Studios** Fecha de publicación: **noviembre**



Todo lujo de detalles: El paisaje se ha modelado con un nivel de detalle 16 veces mayor que el de la edición anterior del juego. Esto, unido a un diseño visual más ambicioso y a numerosos avances en la tecnología de sombreado 3D, convierte las escenas en una fiesta para los sentidos.



Vuela como quieras: El juego incluye más de 24 tipos de aparatos, incluidos helicópteros, que ofrecen todo tipo de retos al piloto virtual.

Durante años, el PC ha dado vida a algunas sagas de juegos magníficas, pero ninguna ha dejado un legado tan importante como el de la serie *Flight Simulator*. La primera entrega tocó tierra hace 25 años para ofrecer a los jugadores de la época el sabor de una experiencia que la mayoría de nosotros nunca podrá disfrutar en la vida real.

Desde aquel memorable estreno, las sucesivas ediciones de la serie han continuado dejando huella y evolucionando para reflejar los avances tecnológicos y hacerse cada vez más accesibles. Ahora, dos años después del último vuelo de la saga, la última versión está a punto de transformar, de nuevo, el género de los simuladores de vuelo. Aprovechando el extraordinario avance experimentado por las tecnologías de procesamiento y gráficos para PC, el mundo virtual de esta nueva versión supera con creces cualquier otra creación que los fans de los simuladores hayan podido ver hasta ahora.



Al anochecer: El día se prepara para abrir paso a la noche con una espectacular exhibición de efectos de iluminación avanzados.

Nuevos desarrollos

Microsoft Game Studios, el equipo encargado de la ardua pero prestigiosa tarea de dar vida al nuevo *Flight Simulator X*, es el galardonado estudio de Microsoft especializado en el desarrollo de juegos. Así, este nuevo título es la culminación de un cuarto de siglo de programación, un número casi incalculable de horas-hombre trabajadas y el talento combinado de algunas de las mentes más privilegiadas de la compañía de software más conocida del mundo: Microsoft.

MGS también ha disfrutado de un éxito arrollador con los títulos de la saga Combat Flight Simulator y ha aprovechado algunos de los trucos y técnicas aprendidos durante el desarrollo de esta serie bélica. Pero eso no es todo, el equipo de desarrollo también ha sabido aprovechar las ventajas del nuevo sistema operativo de Microsoft, Windows Vista, sin olvidarse de extraer todo el potencial posible a las versiones de Windows ya existentes.

Pero el verdadero placer de los juegos *Flight Simulator* ha residido siempre en la oportunidad que nos ofrece de sobrevolar paisajes reales, sumergirnos en su atmósfera y disfrutar del realismo con que reproduce la mecánica del avión. *Flight Simulator X* no es una excepción y nos lleva al cielo en un

instante, pero, por primera vez, introduce un modelo de juego más estructurado.

Efectivamente, se han programado más de 55 misiones, que incluyen pruebas de habilidad en vuelo y planes de vuelo con punto de salida y destino, para poner a prueba nuestra destreza. Desde aquellos que se embarquen en su primer vuelo en solitario, hasta los que dominen los secretos del manejo de aviones de hélices o disfruten pilotando aviones comerciales o helicópteros, todos disfrutarán de los enormes retos que les reserva *Flight Simulator X*. Y, con un modo multijugador completamente rediseñado, la simulación online presenta incluso mayor interactividad y estructura.

Más opciones

Este simulador también supera en alcance y variedad a sus predecesores gracias a la incorporación de más de 20 aparatos diferentes. Partiendo de modos de vuelo tan básicos como el "ultraligero" y pasando por hidroaviones clásicos como el Havilland Beaver y Brumman Goose o grandes favoritos como el Cessna 172, hasta llegar a los aviones más conocidos de las líneas aéreas comerciales, hay un aparato y una misión para cada jugador.

Y a ras de suelo, *Flight Simulator X* supera todas las expectativas con un mapa que incorpora un nivel de detalle 16 veces superior al de la edición anterior. El piloto puede volar



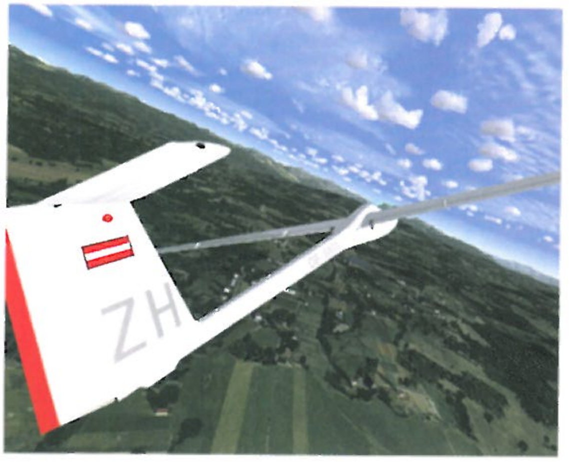
El clima es importante: La lluvia golpea el asfalto mientras un Jumbo se dirige hacia la pista de despegue. Los principales aeropuertos del mundo aparecen modelados con un increíble nivel de detalle y, con más de 24.000 aeropuertos de todo el mundo, nunca te faltará un lugar en el que tomar tierra.

prácticamente a cualquier lugar disfrutando de las vistas de más de siete continentes muy diferentes. Desde tentadores paraísos tropicales hasta ciudades de colosales rascacielos, *Flight Simulator X* utiliza el abundante espacio que le proporciona el DVD para poner todo un mundo a los pies del jugador, por no mencionar más de 24.000 aeropuertos distintos. Con semejante nivel de detalle y escala, cada jugador tendrá la oportunidad de volar hasta su ciudad natal e incluso navegar utilizando el trazado de las calles.

Vuelos casi reales

Flight Simulator X también presenta enormes avances en lo que se refiere a calidad gráfica. El detalle de los modelos 3D llega hasta la línea del horizonte y un avanzado motor de iluminación consigue representar con naturalidad la luz del sol reflejada sobre el fuselaje de cada aparato. Y la época de aquellos paisajes donde no existía vida ha quedado atrás para siempre. Además de un complejo modelado de las nubes y la simulación de los fenómenos atmosféricos, este mundo es un hervidero de vida animal y humana. Pueden verse bandadas de pájaros revoloteando en el cielo, delfines saltando en los océanos e incluso vehículos circulando por las carreteras.

Flight Simulation X es algo más que el juego de aviación más avanzado que se haya desarrollado jamás: se ha convertido en un nuevo referente técnico y gráfico para el mercado de juegos de PC. Surcar los cielos nunca había sido una propuesta tan apasionante.



Pon a prueba tus habilidades: Además de los modos de vuelo libre y multijugador, *Flight Simulator X* incluye 55 misiones diferentes, cada una con retos basados en el aparato pilotado, desde planeadores hasta vuelos comerciales.

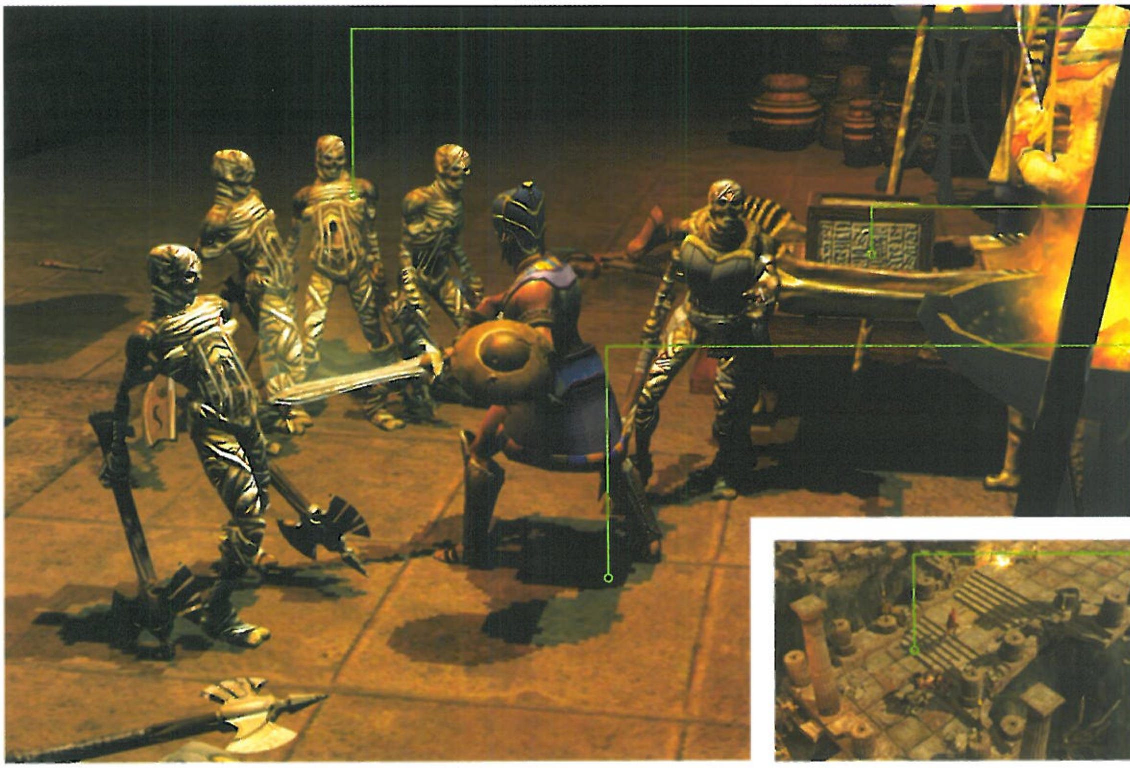


Una vista del mundo: Visita las ciudades más hermosas de la tierra y disfruta de las vistas desde *Flight Simulator X*. Ningún otro juego proporciona unas escenas del mundo tan realistas y detalladas.

Profundo azul: El agua brilla y ondea con extraordinario realismo en la cuidada representación del mundo que ofrece *Flight Simulator X*. Diversas técnicas de iluminación dinámica garantizan que las escenas poseerán una calidad casi fotográfica.

Rumbo al infinito: Planos generales tomados desde una cámara remota te dan la oportunidad de apreciar el alto nivel de detalle de los paisajes y el aparato para disfrutar del juego desde todos los ángulos.

Cada aparato un reto: Practica tus habilidades de despegue y aterrizaje en todo tipo de aparatos, incluidos los clásicos hidroaviones de hélices.



La materia de la que están hechas la leyendas: Unas texturas increíblemente detalladas y un sofisticado trabajo de sombreado dan vida a los personajes y escenarios de los grandes imperios de la antigüedad en *Titan Quest*.

Toneladas de tesoros: *Titan Quest* te permite ir a la búsqueda de tesoros, hacerte con botines únicos y utilizar más de un millar de tipos de accesorios distintos.

Luces y sombras: *Titan Quest* aprovecha al máximo las funciones Microsoft DirectX 9.0 proporcionadas por las GPU NVIDIA para introducir efectos de iluminación en tiempo real que añaden profundidad a los escenarios exteriores y subterráneos.

En primer plano: Puntos de vista completamente escalables te permiten acercarte al máximo a los malos para dar golpes más certeros en los combates.

Titan Quest

Vuelve el mito en su versión más brutal

Edita: **THQ** Desarrolla: **Iron Lore Entertainment** Fecha de publicación: **junio**



Brian Sullivan, Presidente de Iron Lore Entertainment: "*Titan Quest* aprovecha las ventajas de las GPU NVIDIA para proporcionar una increíble experiencia que permitirá a los jugadores vivir la aventura de su vida".

Como coautor de *Age Of Empires*, Brian Sullivan contribuyó a revolucionar el género de estrategia en tiempo real. Con Iron Lore Entertainment, Sullivan ha centrado su atención en el mundo del rol y ha hecho temblar sus cimientos con una historia mítica repleta de acción y magia, y ambientada en las antiguas civilizaciones griega y egipcia. Desarrollado en secreto durante casi dos años, *Titan Quest* finalmente está listo para asombrar al mundo de los juegos para PC.

Con una acertada combinación de acción rápida al estilo arcade y algunos elementos de rol representados con gran atractivo visual, esta obra ha sido diseñada desde el principio para el disfrute de los fans de ambos géneros y para atraer por igual a los aventureros solitarios y los aficionados al modo multijugador.

Titan Quest evoca un tiempo de deidades, monstruos y héroes. La historia relata cómo los Titanes ("dioses antes de los dioses") escapan de su prisión eterna para sembrar el dolor y la desolación en el mundo. Estos dioses inician una guerra con sus jóvenes sucesores en medio de la cual se ve atrapada la humanidad y, como en la mitología clásica, deberá ser un héroe el que acabe arreglando las cosas. A lo largo de un viaje que le llevará a recorrer el laberinto de Knossos, el Partenón y los Jardines colgantes de Babilonia, este salvador deberá desvelar el secreto que le permita devolver a los Titanes a su prisión.

Se trata de una historia épica con reminiscencias de películas clásicas como Jasón y los Argonautas. En su producción se han utilizado todos los trucos gráficos disponibles para revivir con credibilidad el mundo de la antigüedad. Técnicas de procesamiento avanzadas permiten crear un universo que fluye libremente y cuya riqueza gráfica impregna cada escenario de realidad, además de dotar de vida a cada personaje del juego mediante una animación fluida y complejamente detallada.

Dejarse llevar por la acción es fácil, pero *Titan Quest* ha sido especialmente diseñado para ofrecer auténtica profundidad de juego. Además de integrar elementos de rol sin sacrificar la rapidez de la acción, incluye un flexible sistema de clases de caracteres para que el jugador pueda desarrollar sus personajes de muy distintas maneras. De hecho, los héroes pueden reunir una serie de destrezas que les permitirán seguir mejorando sus capacidades de forma individualizada a lo largo del juego. Y, con más de un millar de accesorios únicos disponibles, el combate se convierte en un acontecimiento igualmente personal y espectacular.



Panzer Elite Action

Edita: **JoWood** Desarrolla: **Zootfly** Fecha de publicación: **ya a la venta**



En el detalle está la diversión: Equipado con las últimas funciones gráficas de NVIDIA, el motor 3D de *Panzer Elite Action* da vida a cada unidad, cada explosión y cada brizna de hierba con un nivel de detalle, intensidad y calidad incomparable.

Los fans de los juegos bélicos de acción han tenido que esperar algún tiempo para disfrutar de una visión algo más novedosa de los campos de batalla. Pero, gracias a una extraña combinación de elementos visuales espectaculares y una fiel ambientación histórica, *Panzer Elite Action* compensa la espera con creces.

En una magnífica y detallada recreación de las brutales condiciones de combate de la II Guerra Mundial, *Panzer Elite Action* te da la oportunidad de luchar desde tres puntos de vista radicalmente distintos: como comandante de las tropas americanas en su avance victorioso hasta el Rin después del día D, como comandante alemán tratando de tomar Stalingrado o como comandante ruso que consigue repeler el ataque de las tropas alemanas en Kursk y, con ello, cambiar el curso de la guerra.

El reto se va construyendo progresivamente en cada campaña, con tanques cada vez más potentes y la oportunidad de dirigir un pelotón completo mientras las batallas se vuelven más intensas y destructivas. Con un modo solitario bien acompañado de numerosas opciones multijugador y un motor 3D que añade toques de realismo a la profusión de paisajes y batallas, *Panzer Elite Action* es lo suficientemente accesible para atraer también a los aficionados al juego de acción con ganas de explorar el género bélico.

Análisis: Spellforce 2

Edita: **JoWood** Desarrolla: **Phenomic** Fecha de publicación: **ya a la venta**

El juego *Spellforce* original marcó el comienzo de una nueva era para los fans del género de estrategia en tiempo real al combinar conceptos ya conocidos con toques de rol y un cuidado argumento que representó una auténtica vuelta de tuerca del género. Todos estos elementos se siguen desarrollando en esta secuela, lo que da lugar a un título de una escala y un alcance espectaculares. Los avatares pueden jugar un papel directo en la historia gracias al uso de una combinación de control directo y uso del puntero para explorar, lanzar hechizos y abatir enemigos. El juego va construyendo este diseño envolvente con inteligencia introduciendo elementos de estrategia de forma gradual hasta que el jugador toma el control de un grupo de héroes y, posteriormente, de ejércitos completos. En una historia donde los monstruos van creciendo en tamaño, fuerza y número a medida que progresa la acción, necesitarás la habilidad de un comandante y el valor de un héroe para conseguir la victoria.

Siempre con el compromiso de mejorar la accesibilidad y la mecánica del género, *Spellforce 2* también incorpora un motor de juego preparado para ofrecer vistas a gran escala y tomas generales de la acción. Con enormes cantidades de polígonos y una amplia variedad de técnicas gráficas basadas en Microsoft DirectX 9.0, éste es, sin duda, uno de los títulos de rol visualmente más impactantes del mercado.



Control absoluto: Rol y estrategia se entremezclan con soltura y espectacularidad en esta vistosa secuela, *Spellforce 2*.







Rise Of Nations: Rise Of Legends

Un viaje a otro mundo en un increíble título de estrategia épica de Brian Reynolds

Edita: **Microsoft Game Studios** Desarrolla: **Big Huge Games** Fecha de publicación: **ya a la venta**

Han pasado ya tres años desde que Brian Reynolds, diseñador de clásicos como *Alpha Centauri* y *Civilization 2*, diera a conocer el juego de estrategia más ambicioso jamás visto hasta la fecha. Ahora llega *Rise Of Nations: Rise Of Legends*, una continuación tan avanzada que la etiqueta "secuela" no consigue dar una idea aproximada de su verdadero alcance. La entrega original de *Rise Of Nations* puso toda la carne en el asador para recrear 6000 años de la historia del hombre, pero este título traslada a los jugadores a la tierra de Aio, un mundo sumergido en una lucha épica entre las fuerzas de la Tecnología y la Magia.

> "Una continuación tan avanzada que la etiqueta "secuela" no consigue dar una idea aproximada de su verdadero alcance"

Puede ser un juego de fantasía, pero es totalmente distinto a cualquier cosa que hayas visto hasta ahora. Inspirado en la estética renacentista y los relatos de las Mil y una noches, el juego presenta una visión artística de Aio y la devastadora guerra que lo está destruyendo. Desde ciudades con rascacielos hasta abrasadores desiertos, éste es un juego repleto de criaturas míticas, máquinas imposibles y extraordinarios elementos de magia.

No es la típica historia de lucha entre el bien y el mal. El juego abarca tres continentes que recorrerás siguiendo las huellas de Giacomo. Éste debe descifrar el pasado del mundo y unir a sus pueblos para luchar contra un nueva e inimaginable amenaza, lo que le llevará a librar una guerra por la supervivencia y a conocer a una amplia variedad de personajes únicos.

Rise Of Legends incluye acción instantánea y modos de final abierto tipo "Conquer The World". También hay oportunidades de construir imperios con la posibilidad de reunir ejércitos enormes, levantar ciudades enteras y hacer nuevos descubrimientos para ayudar a vencer en el conflicto.

Estamos ante un salto cualitativo en el género de estrategia en tiempo real gracias a un motor 3D completamente nuevo que verdaderamente traslada la acción a otro mundo, con una iluminación exquisita y edificios ricamente detallados.

Técnicamente revolucionario y profundamente creativo, *Rise Of Nations: Rise Of Legends* está destinado a ser otro clásico del visionario Reynolds y su equipo de Big Huge Games.



1. Batalla épica: La serie *Rise Of Nations* abandona los confines de la Tierra para representar la guerra entre Magia y Tecnología en el maravilloso mundo de Aio.

2. Nuevos personajes: El nuevo mundo trae consigo tipos de unidades completamente nuevos y posibilidades de juego inéditas. Cada ejército posee sus propias armas y tecnología, así como sus propios puntos fuertes y débiles.

3. Acción real: *Rise Of Legends* introduce un motor 3D nuevo que transforma el género de estrategia en tiempo real con iluminación dinámica, modelos con alto nivel de detalle y deslumbrantes efectos visuales conseguidos a través de los sombreadores.

4. Vastas ciudades: Partiendo prácticamente de la nada, puedes construir ciudades magníficas e imperios poderosos que se extienden a lo largo de paisajes fantásticos.

Pirates Of The XXI Century

Edita: **aún por confirmar** Desarrolla: **Diosoft** Fecha de publicación: **aún por confirmar**



Escenas cinematográficas: Basado en el avanzado motor DIOengine, *Pirates Of The XXI Century* destaca en la representación de los paisajes tropicales, el agua y los pequeños detalles de los personajes y las criaturas.

Además de colaborar con grandes compañías del mercado internacional, NVIDIA ha asumido el compromiso de trabajar con algunos de los equipos de desarrollo más prometedores del mundo para garantizar que la próxima generación de juegos sean auténticas experiencias *The Way It's Meant To Be Played.*

Diosoft pertenece a este grupo y su *Pirates Of The XXI Century* constituye un debut enormemente original al que acompañan unos gráficos asombrosos. Ambientado en una realidad alternativa situada en el Triángulo de las Bermudas, el título describe un entorno cuyas terribles amenazas quedan ocultas por un bello entorno paradisíaco.

Representa un brillante concepto gráfico al que se ha dado un tratamiento cinematográfico muy adecuado mediante un potente motor 3D desarrollado especialmente por Diosoft para generar entornos complejos similares a los del mundo real y una amplia gama de efectos de iluminación y sombreado de alto nivel.

Prepárate a disfrutar de escenas cuajadas de magníficas simulaciones de agua y entornos subacuáticos, iluminación por píxel con texturas de alto rango dinámico, sistemas atmosféricos dinámicos, transiciones día-noche, nubosidad, humo, fuego basado en partículas, un sofisticado sistema de física e incluso simulación de la piel animal. Decididamente es algo digno de ver.

Análisis: Just Cause

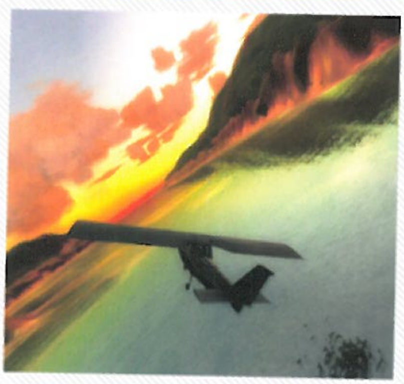
Edita: **Eidos** Desarrolla: **Avalanche Studios** Fecha de publicación: **octubre**

Desarrollado por la sueca Avalanche Studios, una nueva formación compuesta por profesionales de enorme talento que han trabajado en títulos tan conocidos como *Chronicles Of Riddick*, *Battlefield* y *Headhunter*, *Just Cause* combina una tecnología excepcional desarrollada por los propios estudios con una historia salvaje, tensa y a menudo explosiva.

Encarnado en la figura de Rico Rodríguez, un agente de la CIA, tendrás la misión de acabar con el corrupto presidente de la isla sudamericana de San Esperito. Pero no es una sencilla misión de asesinato. El trabajo de Rodríguez consistirá en infiltrarse en los grupos guerrilleros, los cárteles del narcotráfico y otros submundos para enfrentar entre sí a las diferentes facciones y provocar resultados "incendiarios".

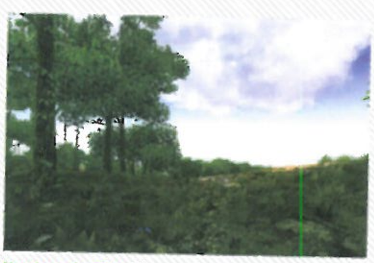
Según explica Christofer Sundberg, director de Avalanche Studios, "Nuestra idea de Just Cause era crear un mundo virtual realista en el que los jugadores pudieran dar rienda suelta a su creatividad para acabar con un régimen utilizando cualquier medio a su alcance. Queríamos ofrecer al jugador una cantidad casi infinita de oportunidades de realizar misiones, explorar el mundo y realizar todo tipo de acrobacias y escenas de acción utilizando medios de transporte por tierra, mar y aire".

Para conseguirlo, Just Cause utiliza un motor 3D creado específicamente para este proyecto combinado con unos gráficos y un diseño de juego de lujo. La isla de San Esperito está formada por más de 2500 kilómetros cuadrados de montañas, jungla, playas, pueblos y ciudades, todos ellos totalmente explorables con la más extensa gama de vehículos jamás vista en un juego!



Un mundo asombroso: Acción en pleno paraíso tropical, *Just Cause* representa un prometedor debut *The Way It's Meant To Be Played* para el nuevo equipo de desarrollo de Avalanche Studios. La acción se sitúa en mapas completamente nuevos o en una pantalla dividida para dos jugadores.





Una tarea heroica: El agente Rico Rodríguez deberá atravesar poblados, bosques y montañas para acabar con el corrupto presidente de la isla sudamericana de San Esperito.

Chipset 6150: la solución integrada para portátiles

NVIDIA lleva los gráficos integrados en la placa al mundo de la alta definición

Características fundamentales de la GF6150:

Tecnología NVIDIA PureVideo: convierte el portátil en un sistema de cine en casa para ofrecer una claridad de imagen sin precedentes, reproducción de vídeo fluida, precisión del color y adaptación del contenido de vídeo a cualquier formato de pantalla.

Alta definición: proporciona aceleración por hardware de los formatos MPEG-2, WMV y h.264 con mínimo uso de la CPU para prolongar la autonomía del sistema.

Codificador de TV de alta definición integrado: permite usar el televisor de alta definición como pantalla para ver películas, navegar por Internet o ejecutar juegos en alta definición.

DirectX 9.0 con Shader Model 3.0: proporciona a los jugadores los efectos visuales más impactantes de los juegos de generaciones presentes y futuras.

Firewall NVIDIA ActiveArmour: ofrece una incomparable protección en red contra programas espía y hackers.

NVIDIA nForce Go 430: se integra con este procesador de comunicaciones y contenidos multimedia para llevar la famosa familia NVIDIA nForce 4 al mundo de los portátiles. nForce Go 430 proporciona un rendimiento excepcional del sistema y más duración de la batería en portátiles con procesador AMD Turion 64.

Tecnología HyperTransport: interfaz avanzada que proporciona una velocidad de transmisión de hasta 8 GB/s entre la GPU GeForce Go 6150 y el MCP nForce 430.

Desentrelazado espaciotemporal avanzado: suaviza la reproducción de DVD en las pantallas progresivas para proporcionar imágenes claras y nítidas, equiparables a las de los mejores sistemas de cine en casa.

Escalado y filtrado de vídeo: tecnología de escalado y filtrado de alta calidad que proporciona imágenes limpias y claras en ventanas de cualquier tamaño, incluidas las pantallas de TV de alta definición con resoluciones de hasta 720p.

Corrección del color de vídeo y gamma: corrige los colores pálidos y desvaídos para que la imagen de vídeo aparezca más natural en las pantallas TRC y LCD.

Tecnología PowerMizer: tecnología avanzada de gestión de la energía que reduce el consumo de potencia para proporcionar la mayor autonomía del portátil posible en cualquier plataforma Turion.

Las galardonadas unidades de procesamiento gráfico (GPU) GeForce Go sin duda han redefinido el concepto de portátil y han puesto fin a una era en la que los usuarios de este tipo de sistemas tenían que conformarse con un procesamiento de gráficos 2D y 3D de segunda categoría. Recientemente NVIDIA ha empezado a centrar su atención en los chipsets integrados, que combinan la capacidad de la GPU GeForce Go y los procesadores de comunicaciones y contenidos multimedia (MCP) para crear los chipsets 6100 y 6150 para portátiles.

Hasta hace poco, los usuarios que optaban por una solución gráfica integrada de bajo coste para conseguir una máquina más ligera y de menor consumo estaban obligados a sacrificar el rendimiento de los gráficos y el vídeo. Ahora, el chipset 6150 de NVIDIA proporciona gráficos integrados en la placa sin poner en peligro la calidad de reproducción en alta definición.

El mejor en su categoría

Equipado con una amplia gama de funciones destinadas a mejorar el rendimiento del portátil, la solución 6150 se basa en la GPU NVIDIA GeForce Go 6150 y el MCP nForce Go 430. Esto significa poder disfrutar de aplicaciones ricas en gráficos, una excelente reproducción de DVD y un extraordinario rendimiento del sistema durante más tiempo y en cualquier lugar.

> "El chipset 6150 proporciona gráficos integrados en la placa sin poner en peligro la calidad de reproducción en alta definición"

Auténtica calidad

Al incluir la GPU GeForce Go 6150 en la placa, ésta es la primera vez que los portátiles basados en un chipset integrado pueden disfrutar de todas las ventajas de la popular solución PureVideo de NVIDIA. Y, gracias a su tecnología PowerMizer (sistema de gestión avanzada de la energía), la reproducción de imágenes HD de alta calidad no tiene por qué acortar la duración de la batería. Su capacidad gráfica también significa que este chipset es totalmente compatible con el nuevo sistema operativo Vista de Microsoft, así que sus usuarios estarán preparados para disfrutar de todo el potencial gráfico de la nueva generación de Windows.

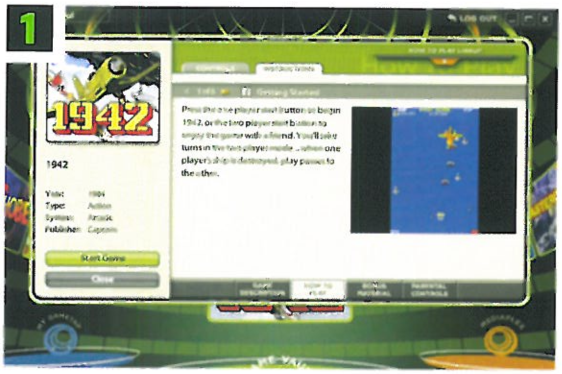


El mejor equipo para un portátil: Equipar un portátil con un chipset 6150 significa poder conseguir por fin alta calidad HD y larga duración de la batería.

GameTap

El sistema que cambiará la forma en que accederemos y disfrutaremos de los juegos...

1



2



1. Toma el control: Cada juego de GameTap dispone de una ficha informativa denominada "InfoCard". Proporciona desde sugerencias e instrucciones de control hasta la calificación para el control parental o las puntuaciones máximas obtenidas por los jugadores.

2. Toda la gama de juegos: Desde clásicos arcade de los 70 hasta éxitos recientes como *Beyond Good And Evil* de Ubisoft (en la imagen), GameTap cuenta con una inagotable lista de títulos que te proporcionará miles de horas de diversión.

El mercado del videojuego ha experimentado enormes cambios en los últimos años. Cada avance tecnológico ha traído como resultado títulos más ambiciosos y atractivos. Pero hay una cosa que no ha cambiado y es la forma de acceder a los juegos: vamos a una tienda, elegimos el título que queremos comprar, nos lo llevamos a casa y empezamos a jugar. Pero eso era antes. Con la llegada de Internet, ha nacido GameTap (compatible con NVIDIA) y, con él, una nueva era de juego bajo demanda.

GameTap es un sitio web con el que puedes tener los mejores videojuegos de la historia directamente conectados a tu PC. Juegos de consola o de PC, juegos arcade... GameTap los ejecuta todos y todos están accesibles desde tu ordenador. Todo lo que necesitas es un PC en casa con una conexión de banda ancha apropiada.

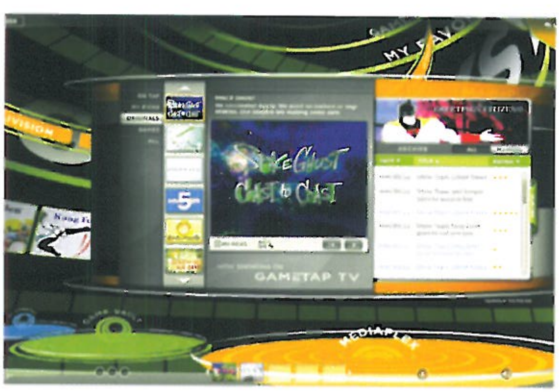
Lo que es más, GameTap ha sido diseñado para ofrecer a sus abonados más emoción de la que incluso el jugador más ávido puede manejar. Aunque de momento sólo está disponible en EE.UU., esta iniciativa es sólo el comienzo de una nueva revolución del videojuego.

Empezar a utilizar GameTap no puede ser más fácil: sólo tienes que descargar un software especialmente desarrollado, ejecutarlo y un universo de entretenimiento digital se abrirá ante ti. Este programa actúa como puerta de enlace con GameTap para proporcionarte acceso a una enorme videoteca de juegos convenientemente distribuida en niveles que facilitan la navegación por géneros, éxitos de actualidad, éxitos de todos los tiempos, etc.

Pero lo mejor de todo es que el jugador no tiene que pagar por cada título en particular. Una suscripción mensual cubre el acceso a todos los fondos de la videoteca. A esto se añade que los abonados pueden jugar a tantos juegos como quieran y tantas veces como les apetezca. Además, los fondos de la videoteca crecen continuamente porque, prácticamente cada editora está firmando acuerdos para suministrar contenidos. Desde Activision y Atari pasando por Eidos, Electronic Arts, Namco, Sega, Ubisoft o Vivendi, son muchas las compañías que han cedido licencias de juegos, que ya suman casi la cifra de 1.200.

Tu forma de jugar no volverá a ser la misma: **www.gametap.com**

Búsquedas sencillas: El desplazamiento por GameTap es lo más sencillo del mundo gracias a los sistemas de menús 3D interactivos y la amplia información que se suministra en pantalla.



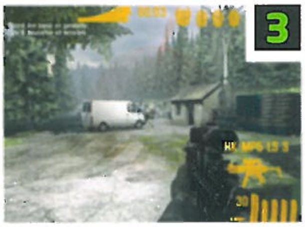
Clásicos al alcance de la mano

Hay más de 400 juegos de todo tipo disponibles en GameTap, desde clásicos de consola hasta juegos de PC. Algunos son de consumo rápido pero otros son pequeñas joyas esperando a ser redescubiertas. Como esperarías de un sitio de "juego de consumo", están representados numerosos géneros que incluyen juegos de pinball o de mesa, títulos de plataforma y veteranos arcade. He aquí una selección:

- *Beyond Good & Evil* (Ubisoft)
- *Bubble Bobble* (Taito Corporation)
- *Defender Classic* (Midway Home Entertainment, Inc)
- *Earthworm Jim 2* (Interplay)
- *Heroes of Might and Magic I-IV* (UbiSoft)
- *Impossible Mission II* (Ironstone)
- *Lego Racers 1 and 2* (LEGO)
- *Myst Uru: Ages Beyond Myst* (UbiSoft)
- *Planetfall* (Activision Publishing, Inc.)
- *Prince of Persia: The Sands of Time* (UbiSoft)
- *Railroad Tycoon 3* (Take-Two Interactive)
- *Tomb Raider* (incluidos *Chronicles* y *Angel Of Darkness*) (Eidos)
- *Worms Armageddon* (Team 17)

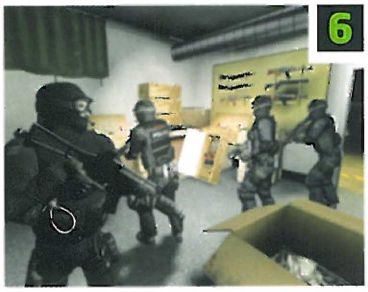












1. Más destrucción:
Tras colaborar con NVIDIA para combinar su conocida tecnología de simulación con los últimos avances en procesamiento gráfico, Havok ha creado un conjunto de herramientas capaces de simular colisiones y efectos de partículas complejos. Ya puedes disfrutar de juegos a alta velocidad con los efectos físicos más increíbles.

2. Cuidado con los monstruos:
Hellgate: London es un juego ambientado en un Londres posapocalíptico en el que predomina una cuidada estética gótica.

3. Tanques y armamento:
The Outfit es un juego de combate por equipos ambientado en la II Guerra Mundial.

4. El Amo del Calabozo:
Dungeons & Dragons Online es la última gran aventura MMOG.

5. ¿Te gusta el riesgo?:
Auto Assault de NetDevil es un juego de acción online que combina combate en vehículos con elementos de rol.

6. Acaba con todos:
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate presenta un mundo dominado por los gansters, la droga y las armas. Tu misión: cargarte a los malos.

Havok FX



Ahora, sembrar la destrucción en los juegos es más fácil que nunca

Edita: **Havok** Desarrolla: **Havok** Fecha de publicación: **verano de 2006**

Los productos de Havok no son algo a lo que puedas jugar. Ni siquiera algo que puedas comprar. Y, sin embargo, su software es una de las mejores cosas que le han ocurrido al PC durante los últimos años. Y todo gracias a la física.

La forma en que el cuerpo del malo se desploma cuando lo disparan, la acción de la gravedad cuando un monstruo derrumba un muro de una patada... el motor de física añade un nivel de realismo y sutileza incomparable a la experiencia de juego. Lamentablemente, un modelado tan realista solía considerarse demasiado complejo o laborioso para llevarlo a la práctica, pero, gracias a Havoc, los desarrolladores pueden liberar recursos para concentrarse en hacer sus juegos tan buenos como les permita la técnica. Compara la decepcionante sensación de falsedad que provocan determinados comportamientos y animaciones de muchos juegos con la que provoca el software de Havok y verás la diferencia.

Tyler Thompson, Director técnico de Flagship Studios: "Con Havok FX, podemos explorar nuevos tipos de efectos visuales que añadan más realismo a *Hellgate: London*. Dada la gran base instalada de GPU y el increíble rendimiento de las nuevas GPU GeForce 7900 GTX y GT, Havok FX era la elección más natural".

La caja de los trucos

Integrado en el sistema Havok Complete, Havok FX se ha diseñado para simular las propiedades físicas de las colisiones de objetos en el mundo real y no simplemente las interacciones entre un puñado de objetos. De hecho, Havok X puede simular colisiones entre miles de elementos. Incluye un nuevo tipo de objeto premodelado denominado "debris primitive" (primitiva de colisión) que puede combinarse con programas de sombreado en tiempo real para crear efectos de partículas a gran escala que impactan sobre otros objetos y personajes, incluido el jugador. Y, gracias al uso de gráficos Shader Model 3.0, puede aprovechar todo el potencial de las últimas GPU NVIDIA.

Puesto que NVIDIA proporciona el mecanismo necesario para la creación de fluidos, humo, fuego y escombros, y el cálculo de la física de cuerpos rígidos, la CPU queda libre para procesar el resto del código del juego. Como consecuencia, los usuarios de NVIDIA que utilicen títulos basados en el motor Havok FX disfrutarán de la experiencia de juego más rápida, realista e intensa posible. www.havok.com

Paquete PowerDVD MPEG-4 AVC

Edita: **Cyberlink Corp** Desarrolla: **Cyberlink Corp** Fecha de publicación: **ya a la venta**



Dotado de una tecnología de audio y vídeo ampliamente galardonada, el sistema PowerDVD de Cyberlink ha conseguido establecerse como una de las aplicaciones de reproducción de DVD más populares del mercado mundial del PC. Y ahora, toda esa funcionalidad se ha mejorado con el lanzamiento de PowerDVD 6, el nuevo paquete MPEG-4 AVC de Cyberlink.

Pero es mucho más que una simple actualización, ya que este paquete incluye soporte completo de la tecnología NVIDIA PureVideo. Esto significa que cualquier usuario de PowerDVD que disponga de una tarjeta gráfica NVIDIA GeForce 6 o GeForce 7 ahora puede disfrutar de aceleración de vídeo H.264 por hardware.

Esta moderna tecnología reduce drásticamente la carga de trabajo de la CPU durante la reproducción de vídeo (hasta un 50 %) al procesar contenidos en alta definición. Combinada con otras muchas funciones avanzadas del programa, permite a PowerDVD convertir el PC en un auténtico sistema de reproducción de vídeo HD de gama alta. www.cyberlink.com

Más capacidad: Ahora, con la incorporación de al tecnología de codificación H.264 de NVIDIA PureVideo, PowerDVD proporciona a los usuarios la mejor reproducción de vídeo en alta definición disponible en el mercado.

Análisis: Nero 7 Ultra Edition

Edita: **Nero** Desarrolla: **Nero** Fecha de publicación: **ya a la venta**

Han pasado diez años y Nero continúa cosechando éxito tras éxito con el beneplácito de más de 200 millones de usuarios de todo el mundo que utilizan las potentes pero accesibles soluciones multimedia de la compañía. La llegada de Nero 7 Ultra Edition vuelve a subir el listón. Es una aplicación diseñada para realizar todas las funciones que necesites con tus archivos multimedia, desde la captura, creación y edición, hasta la grabación, copia y reproducción de contenidos. La edición Ultra añade tres nuevas herramientas con las que ya suma la impresionante cifra de 18, entre ellas: Nero Home, un nuevo sistema de gestión de contenidos multimedia, y Nero Recode y Nero Vision, programas que facilitan enormemente la creación de CD, DVD y material de vídeo en alta definición. Luego está Nero ShowTime, un programa de reproducción de vídeo HD diseñado para aprovechar al máximo la tecnología de aceleración de vídeo H.264 de NVIDIA y proporcionar una fluidez y una calidad de vídeo incomparables en el PC. Juntas, todas ellas forman un paquete de software perfecto para copiar discos, pero también para realizar cine en HD. Prueba la versión de evaluación durante 30 días (disponible en www.nero.com) para comprobar cómo Nero y NVIDIA pueden ayudarte a mejorar, simplificar y acelerar el manejo de tus archivos de música y vídeo.

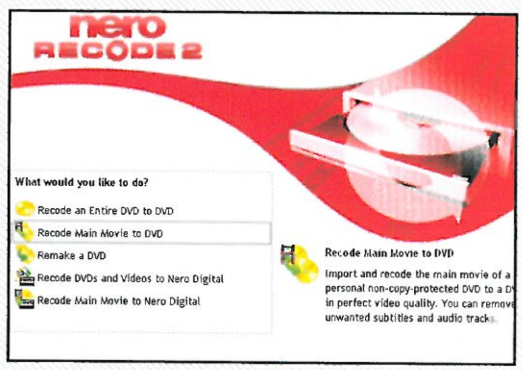


Claro como el cristal: Nero 7 Ultra Edition incluye Nero ShowTime, una utilidad que aprovecha las funciones de aceleración H.264 de NVIDIA para garantizar la mejor calidad de reproducción de los DVD perfect playback.

Copia: La edición Ultra sirve para todo el mundo, para el que quiere copiar un disco de vez en cuando y para los realizadores de vídeos en HD.

Control absoluto: Nero 7 está diseñada para realizar todas las funciones que necesites con tus archivos multimedia, desde la captura, creación y edición, hasta la grabación, copia y reproducción de contenidos.





Lo tiene todo: Nero 7 incluye tres programas nuevos, con lo que suma un total de 18.



Llega Windows Vista

La nueva versión de Windows casi está aquí y llega cargada de mejoras. Entra a conocer a la nueva criatura de Microsoft de la mano de **Jon Hicks**, subdirector de la publicación Windows Vista: the Official Magazine

Allá por 2001, NVIDIA acababa de sacar la tarjeta GeForce 3, Apple estaba a punto de comercializar un pequeño dispositivo de reproducción de música llamado iPod y había salido una nueva versión de Windows al mercado: Windows XP. Han transcurrido cinco años desde entonces y la informática ha experimentado cambios trascendentales. Ahora, después de un largo proceso de desarrollo, Microsoft tiene un nuevo sistema operativo: Windows Vista. Se comercializará en medio de una gran expectación a principios del año que viene y es de esperar que se instale de serie en todos los PC nuevos.

Como su llamativo nombre sugiere, la última creación de Microsoft se ha diseñado para ofrecer un aspecto más seductor y estimulante y, al mismo tiempo, añadir importantes mejoras en cuanto a rendimiento y simplicidad de uso.

Sabrosa interfaz Aero

El cambio más notorio es su nueva interfaz Aero. Aunque sigue siendo reconocible como un escritorio Windows estándar, se ha rediseñado para aprovechar la tremenda capacidad de las últimas tarjetas gráficas y presentar un aspecto más atractivo y cómodo de usar. Las ventanas son ahora objetos transparentes y brillantes presentados en una vista 3D por la que es posible ir desplazándose (función 3D Flip). Además, resulta más fácil ver qué contiene un archivo sin necesidad de abrirlo. Los aburridos iconos se han sustituido por miniaturas de los documentos y las fotos se verán con más calidad gracias a funciones integradas que permiten ajustar la exposición, eliminar los ojos rojos y ordenar las imágenes.

Pero no sólo las fotos serán más fáciles de encontrar. El menú Inicio ya no será un catálogo enorme de programas que llena la pantalla, sino una lista sencilla con un cuadro de búsqueda en la parte inferior. La función de búsqueda está incorporada a cada rincón de Vista y empieza a funcionar tan pronto empiezas a escribir en el cuadro. El escritorio contará también con un panel lateral (Sidebar) que alberga unas miniaplicaciones denominadas "Gadgets" en inglés. Se trata de programas pequeños y sencillos pero increíblemente útiles que te permiten acceder con rapidez a novedades, noticias, programas y sitios web.

Entre bambalinas

Este glamuroso exterior encierra en su interior una enorme cantidad de funciones y tecnologías nuevas. Una de las más significativas es la seguridad. Varios años de críticas relacionadas con la seguridad de su sistema operativo, han llevado a Microsoft a diseñar Vista con una serie de restricciones que impiden la instalación de programas sin una contraseña de administrador, lo que impedirá el paso a programas espía y ataques de virus.

La versión de Internet Explorer suministrada con el nuevo SO es igualmente precavida, ya que advierte automáticamente de la presencia de sitios web sospechosos y comunica que la seguridad del sistema puede estar en peligro.

Velocidad

La otra gran obsesión del PC, el rendimiento, también se ha mejorado considerablemente. Vista monitoriza el modo en que usas el PC y ajusta los parámetros automáticamente para ejecutarse a máxima velocidad. A esto se une lo que seguramente es la actualización de hardware más sencilla del mundo, sólo tienes que conectar una tarjeta de memoria USB y Vista podrá usarla como memoria del sistema.

Si todo esto te suena bien, aún no has oído lo mejor: sólo es una mínima parte de las numerosas novedades que incluye el nuevo SO. Examinaremos con más detalle las mejoras gráficas y la potencia de la nueva especificación DirectX10 en el próximo número de *The Way It's Meant To Be Played*, pero, mientras tanto, puedes mantenerte al corriente de los últimos desarrollos en cada número de *Windows XP: The Official Magazine* y su nueva compañera, *Windows Vista: The Official Magazine*, una nueva publicación informática que te mostrará todo el potencial de estas nuevas funciones. No olvides leer el primer número este verano. ■

El juego en PC se hace adulto

Vista elimina los problemas de jugar con el PC

Vista es la primera versión de Windows creada pensando en los videojuegos. De hecho, les da gran protagonismo reservándoles su propia sección en el menú Inicio. El nuevo explorador de juegos (Games Explorer) proporciona acceso rápido a todos los juegos instalados, cada uno de los cuales lleva asociada una miniatura del diseño de la caja, la calificación PEGI y vínculos con el sitio web de soporte directamente desde la interfaz. También proporciona vínculos rápidos con determinadas secciones de Panel de control que facilitan la solución de problemas relacionados con los juegos.

Conectar y jugar

Hasta ahora, jugar con el PC era una cuestión de manejar el ratón y el teclado, y accesorios como el volante o el joystick eran una alternativa secundaria. Pero Vista cambia esta situación con una interfaz de mando universal que todos los juegos podrán utilizar y que está basada en el mando de la Xbox 360. Esto significa que podrás conectar los mandos de la 360 (o cualquier otro mando que utilice los mismos controles) a cualquier PC Vista y éste lo reconocerá al instante sin necesidad de configuración. Incluso podrás usar el mando para desplazarte por el escritorio.

Control parental

Consciente de las últimas polémicas sobre el uso de videojuegos por parte de los niños, Microsoft ha llenado Vista de funciones de control parental. En el momento en que el niño tenga su propia cuenta de usuario, bastará utilizar un sencillo conjunto de funciones para bloquear su acceso a juegos con calificación PEGI alta o indicar los contenidos (como juegos con lenguaje inapropiado o violencia extrema) que no debe ver. Vista comprobará todos los juegos instalados y bloqueará el acceso a cualquier contenido que cumpla los criterios especificados. Es posible definir incluso el tiempo que el niño puede jugar. Si los padres no quieren que pase más de dos horas al día jugando a World of Warcraft, sólo tienen que limitar la ejecución del juego de 6 a 8 de la tarde, por ejemplo. Existe un registro que se ejecuta constantemente, así que podrán comprobar si ha habido algún intento de sortear este control.

Un look muy cuidado

Lo más importante, los componentes gráficos se han remodelado por completo. Las investigaciones de Microsoft revelaron que los problemas gráficos eran unas de las principales causas de los fallos y la inestabilidad de Windows XP, así que se han rediseñado por completo para Vista. Se ha incluido también una nueva versión de DirectX (rápidamente bautizada DirectX10) para que toda esta tecnología nueva pueda utilizarse con la nueva generación de juegos. La examinaremos con más detalle en la próxima edición de la revista. ■

Aclaración de términos



3D Flip: Es una vista 3D de todos los programas y ventanas abiertos por los que es posible desplazarse como si se tratase de un conjunto de tarjetas de una agenda Rolodex.

Aero: La nueva interfaz de Vista tiene un aire similar a la de Windows XP, pero aprovecha el poder de la tarjeta gráfica para añadir efectos 3D, animaciones y mucho más.



DirectX 10: La nueva versión de DirectX es compatible con las últimas tecnologías de gráficos y abre las puertas a una nueva generación de juegos de PC.

Sidebar: Un nuevo panel situado a un lado del escritorio de Vista permite configurar útiles funciones de acceso directo y miniaplicaciones denominados "Gadgets" en la versión inglesa.

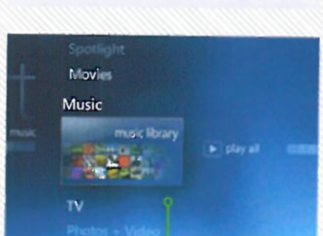


Gadgets: Son miniaplicaciones que pueden residir en el panel lateral o en el escritorio. Sirven para numerosos fines: ver resultados deportivos, consultar la agenda, ver las previsiones meteorológicas y mucho más.



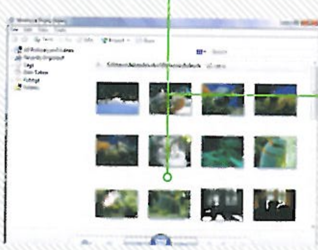
IE7: La nueva versión de Internet Explorer que se entrega con Vista añade una función de búsqueda integrada, disposición en fichas, soporte de canales de noticias RSS y toda una gama de funciones de seguridad y protección "antiphishing" (intento de obtener claves de acceso online de forma fraudulenta).

SideShow: Es una pequeña pantalla situada en la carcasa de los PC portátiles que se utiliza para ver información importante sin necesidad de encender el equipo. Permite ver datos como la agenda, la intensidad de la señal wireless o listas de reproducción de música.

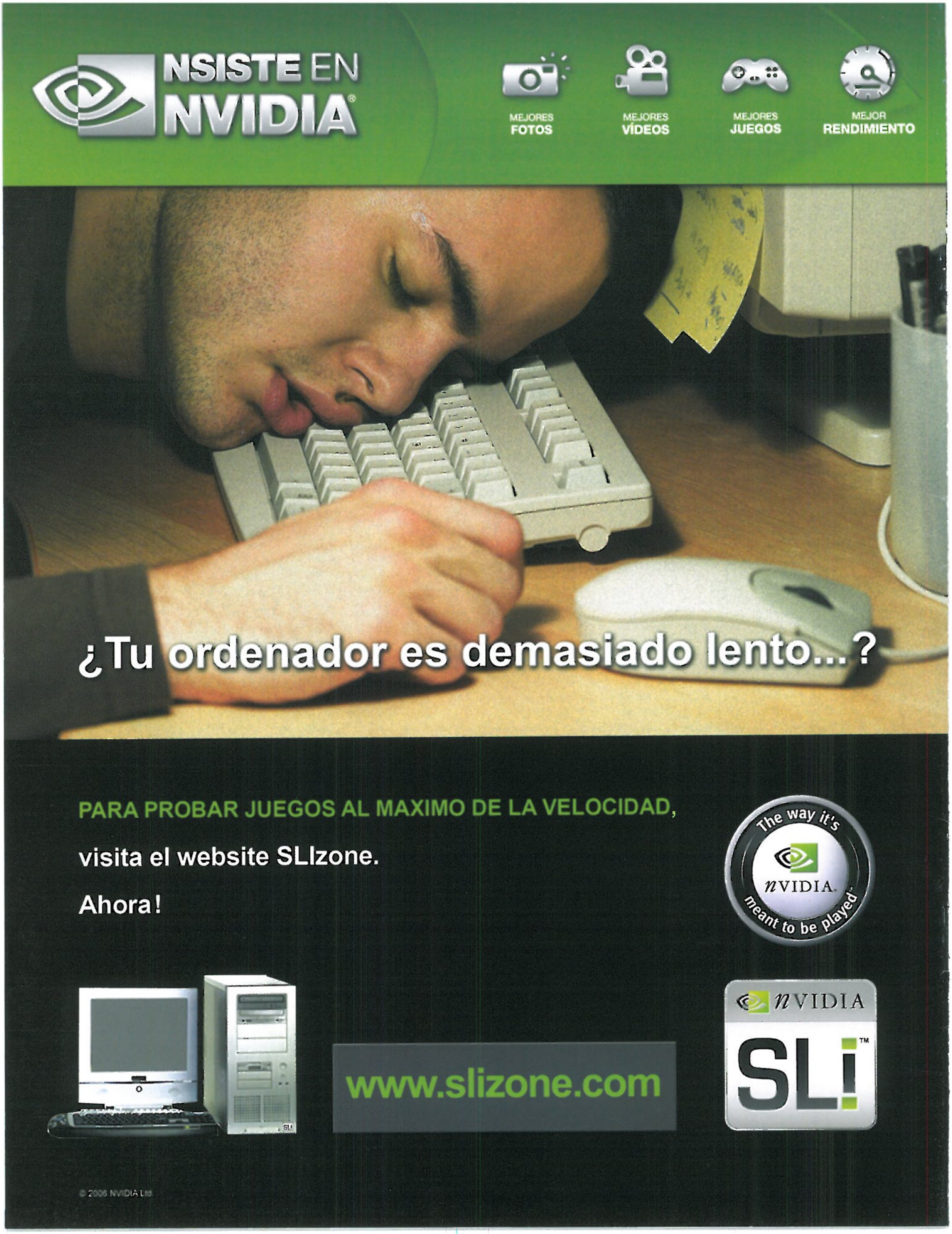


Sleep: Es un nuevo estado de la alimentación ("casi apagado") que implica la posibilidad de apagar el PC en unos segundos y reiniciarlo con la misma rapidez.

Tablet: La mayoría de las versiones de Windows Vista incluyen una interfaz superportátil que utiliza un lápiz digital en lugar del ratón. Esto significa que puedes usar el PC en cualquier lugar sin tener que usar el teclado.



Media Center: Interfaz diseñada para su uso con PC destinados al entretenimiento. Permite ver y organizar archivos de música, fotos y programas de TV a través de un mando a distancia. También puede utilizarse desde otros dispositivos como la Xbox 360.


INSISTE EN NVIDIA
MEJORES FOTOS
MEJORES VÍDEOS
MEJORES JUEGOS
MEJOR RENDIMIENTO
¿Tu ordenador es demasiado lento...?
PARA PROBAR JUEGOS AL MAXIMO DE LA VELOCIDAD,
visita el website SLIzone.
Ahora!
The way it's meant to be played
NVIDIA
NVIDIA
SLI
www.slizone.com
© 2006 NVIDIA Ltd.